



**PEMERINTAH DESA SEPANG KELOD
TAMAN KANAK – KANAK WIDHI DHARMA
DESA SEPANG KELOD, KECAMATAN BUSUNGBIU, KABUPATEN BULELENG**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Tema / Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang/Serangga bisa terbang / kupu - kupu
Topik : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

Kelompok / Usia : B/5/6 Tahun
Semester/Bulan/Minggu ke : I/Nopember/2
Hari / Tanggal : Senin, 8 Nopember 2021
Alokasi Waktu : 10 menit
Model Pembelajaran : Area

I. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 3.1. Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan
2. Anak dapat mengenal lingkungan sekitar, dan pemanfaatan bahan – bahan yang ada di lingkungan sekitar melalui kegiatan bermain minatnya.
3. Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan menempel huruf membentuk kata – kata “ kupu – kupu”.

III. Strategi Pembelajaran

1. Model pembelajaran: Area
2. Strategi pembelajaran: Terpadu melalui penugasan, hasil karya, percakapan
3. Pendekatan: Saintifik

IV. Materi Pembelajaran

1. Menempel daun singkong menjadi bentuk kupu – kupu
2. Menempel kartu huruf menjadi kata “ kupu – kupu “.

V. Media, Sumber Belajar, Alat dan Bahan:

1. Media Pembelajaran: papan tempel.
2. Alat dan bahan: kertas hvs, lem, kartu huruf, daun singkong, spidol

VI. Kegiatan pembelajaran:

A. Pembukaan (1 menit)

- a. Salam
- b. Doa .
- c. Kegiatan absensi.

B. Inti (8 menit)

Bercakap-cakap tentang tema serangga yang bisa terbang yaitu kupu - kupu.

1. Mengamati

Guru memperlihatkan gambar dan meminta anak untuk mengamati dan menunjuk gambar kupu – kupu menunjukkan bagian – bagian tubuh kupu -kupu dan pengenalan keaksaraan awal dengan mengenalkan huruf membentuk kata “ kupu – kupu”.

2. Menanya

Guru menanyakan kepada anak apakah mereka pernah melihat kupu – kupu di taman dan dilingkungan sekitar

3. Mengumpulkan Informasi

Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pengetahuannya tentang kupu – kupu, misalnya warna , makanan kesukaan kupu – kupu.

4. Mengasosiasi/Menalar.

Guru mengajak anak merobek, kemudian menempel daun ketela pohon menjadi kupu -kupu dan juga menempel kartu huruf menjadi kata “ kupu – kupu”.

- Anak mulai melakukan merobek, kemudian menempel daun ketela pohon menjadi gambar kupu – kupu kemudian menempelkan kartu huruf menjadi kata “ kupu- kupu”.

5. Mengkomunikasikan

Guru berdiskusi dengan anak tentang apa yang sudah dilakukan dan mengajak anak untuk menceritakan pengetahuan yang sudah diperoleh anak setelah melakukan kegiatan menempel.

6. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri dan saling membantu.

7. Memantau perkembangan belajar anak, memotivasi dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.

8. Melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar memakai alat penilaian yang sudah dipersiapkan.

C. Penutup (1 Menit)

1. Mengulas kegiatan satu hari dan menceritakan perasaan dan pengalaman saat kegiatan.

2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari.

3. Berdoa sebelum pulang.

VII. Rencana Evaluasi

1. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Instrumen Penilaian
Fisik Motorik	4.3	Dapat menggunakan motorik kasar dan motorik halus untuk kematangan dan persiapan menulis	Lembar penugasan

Kognitif	3.1	Dapat mengenal benda atau makhluk disekitar berdasarkan nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Lembar penugasan dan lembar percakapan
Bahasa	3.1 3.10 – 3.12	Dapat menyebutkan makhluk ciptaan Tuhan dan mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca kata kupu – kupu dan Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Lembar percakapan
Seni	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Lembar hasil karya

2. Teknik Penilaian

a. Percakapan, Catatan observasi, penugasan dan hasil karya.

3. Rubrik Penilaian

No	Indikator	Kreteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Dapat menggunakan motorik kasar dan motorik halus untuk kematangan dan persiapan menulis	Anak belum Mampu merobek kemudian menempel daun singkong membentuk kupu – kupu.	Anak mampu merobek kemudian menempel daun singkong membentuk kupu – kupu. dengan bimbingan	Anak mampu merobek kemudian menempel daun singkong membentuk kupu – kupu.	Anak mampu merobek kemudian menempel daun singkong membentuk kupu – kupu. dan memberi contoh temannya

2	Dapat mengenal benda atau mahluk disekitar berdasarkan nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak belum mampu membedakan bentuk sayap, badan dan kepala kupu - kupu	Anak mampu membedakan bentuk sayap, badan dan kepala kupu - kupu dengan bimbingan	Anak mampu melakukan membedakan bentuk sayap, badan dan kepala kupu -kupu	Anak mampu melakukan membedakan bentuk sayap, badan dan kepala kupu -kupu baik dan memberi contoh temannya
3	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca kata kupu – kupu dan Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Anak belum mampu membedakan huruf membentuk kata kupu - kupu meskipun sudah di bimbing	Anak mampu membedakan huruf membentuk kata kupu – kupu dengan bimbingan	Anak mampu membedakan huruf membentuk kata kupu – kupu	Anak mampu membedakan huruf membentuk kata kupu – kupu dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan guru
4	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak belum mampu membentuk kupu - kupu meskipun sudah di bimbing	Anak mampu membentuk kata kupu – kupu dengan bimbingan	Anak mampu membentuk kata kupu – kupu	

4. Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian Lembar / Percakapan

Penilaian pengembangan Moral Agama dan Program Pengembangan Bahasa

KD/Indikator: 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

No	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
Dst					

Instrumen Penilaian Lembar Observasi

Penilaian program pengembangan Fisik Motorik

KD/Indikator: 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

No	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
Dst					

Instrumen Penilaian Lembar Penugasan

Penilaian Program Pengembangan Kognitif

KD/Indikator: 3.1 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

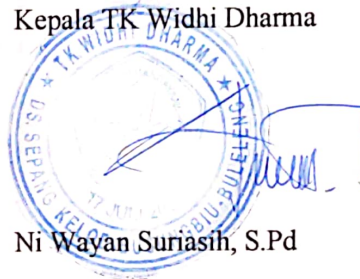
No	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
Dst					

Instrumen Penilaian Hasil karya
Penilaian Program Seni

KD/Indikator : 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

No	Nama Anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
Dst					

Kepala TK Widhi Dharma



Ni Wayan Suriasih, S.Pd